

10/528528  
PCT/KR 03/01911  
RO/KR 18.09.2003  
Rec'd PCT/PTO 18 MAR 2005 (#2)

REC'D 07 OCT 2003

WIPO

PC



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto is a true copy from the records of the Korean Intellectual Property Office.

출원 번호 : 10-2002-0056769  
Application Number

출원 년 월 일 : 2002년 09월 18일  
Date of Application SEP 18, 2002

출원인 : 주식회사 케이티프리텔  
Applicant(s) KTFreetel Co., Ltd.

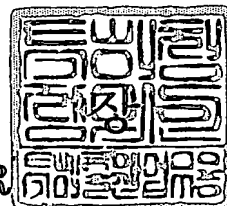
PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)



2003 년 09 월 18 일

특 허 청

COMMISSIONER



## 【서지사항】

【서류명】	특허출원서		
【권리구분】	특허		
【수신처】	특허청장		
【참조번호】	0002		
【제출일자】	2002.09.18		
【발명의 명칭】	온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법		
【발명의 영문명칭】	Method for circulating an electronic gift certificate in online and offline system		
【출원인】			
【명칭】	주식회사 케이티프리텔		
【출원인코드】	1-1998-098986-8		
【대리인】			
【명칭】	유미특허법인		
【대리인코드】	9-2001-100003-6		
【지정된변리사】	이원일		
【포괄위임등록번호】	2002-031524-6		
【발명자】			
【성명의 국문표기】	안희중		
【성명의 영문표기】	AHN, HEE JUNG		
【주민등록번호】	720604-1053117		
【우편번호】	132-880		
【주소】	서울특별시 도봉구 쌍문3동 388-33번지 한양아파트 6동 603호		
【국적】	KR		
【심사청구】	청구		
【취지】	특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의 한 출원심사 를 청구합니다. 대리인 유미특허법인 (인)		
【수수료】			
【기본출원료】	20	면	29,000 원
【가산출원료】	18	면	18,000 원
【우선권주장료】	0	건	0 원
【심사청구료】	24	항	877,000 원
【합계】	924,000	원	

1020020056769

출력 일자: 2003/9/25

【첨부서류】

1. 요약서·명세서(도면)\_1통

## 【요약서】

## 【요약】

본 발명은 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법에 관한 것으로, 상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통한 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 판매를 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서, 통신 단말로부터 이용자의 구매요청을 수신하는 단계, 내부 결제와 외부 결제 중 어느 결제 방식을 선택하는지를 확인하는 단계, 이용자가 내부 결제를 선택한 경우에는 상품권 서비스 서버에서 결제를 처리하는 반면 외부 결제를 선택한 경우에는 외부 기관에 결제를 의뢰하는 단계, 결제에 따라 발행된 상품권 정보를 상품권 데이터베이스에 저장하는 단계, 그리고 상품권 구매 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계를 포함하여, 전자상품권 운영 시스템과 이동통신 시스템을 하나로 통합하여 일괄 처리함으로써 전자상품권 유통 시스템을 단순화하는 동시에 신속하며 정확하게 전자상품권을 구매, 선물, 사용할 수 있도록 하는 효과가 있다.

## 【대표도】

도 3

## 【색인어】

전자상품권, 회원 인증, 바코드, 브랜드 카드, 멤버십 카드, 상품권 구매, 상품권 선물, 상품권 사용

## 【명세서】

## 【발명의 명칭】

온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법(Method for circulating an electronic gift certificate in online and offline system)

## 【도면의 간단한 설명】

도 1은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 전자상품권 유통 시스템을 나타내는 구성도,

도 2는 본 발명의 제1 실시예에 따른 전자상품권 판매 방법을 나타내는 흐름도,

도 3은 본 발명의 제2 실시예에 따른 전자상품권 선물 방법을 나타내는 흐름도,

도 4는 본 발명의 제3 실시예에 따른 전자상품권 사용 방법을 나타내는 흐름도,

도 5는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말에 나타내어지는 상품 물의 제공 서비스 유형을 나타내는 도면,

도 6은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 구매하는 과정을 나타내는 도면,

도 7은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 조회하는 과정을 나타내는 도면,

도 8는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 선물하는 과정을 나타내는 도면,

도 9는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품 물의 장바구니를 살펴보는 과정을 나타내는 도면,

도 10은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 사용하는 과정을 나타내는 도면.

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

- <11> 본 발명은 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법, 특히 전자상품권 운영 시스템과 이동 통신 시스템을 하나로 통합하여 일괄 처리함으로써 전자상품권 유통 시스템을 단순화하는 동시에 신속하며 정확하게 전자상품권을 구매, 선물, 사용할 수 있도록 하는 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법에 관한 것이다.
- <12> 현재 보편적으로 사용되는 상품권은 대략 특정 백화점에서 발행한 상품권과 구두나 의류와 같이 특정 상품을 제조하는 회사에서 발행한 상품권이 있고, 도서 상품권이나 문화 상품권과 같이 특정 기관에서 발행하고 취급을 원하는 가맹점과 계약을 맺어서 유통되는 상품권이 있다. 이 가운데 문화 상품권은 이른바 연극이나 영화 등 무형의 상품에 관한 것이다. 그밖에도 다양한 유형의 상품권이 현재 사용되거나 기획 중에 있다.
- <13> 또한, 이러한 상품권에 인접한 개념으로 항공권이나 열차탑승권 등과 같은 제반 탑승권, 각종 스포츠 경기 관람권, 증서를 제시했을 때 특정 또는 불특정 상품 가격의 일부를 할인 받을 수 있는 할인권 등이 있을 수 있다. 이하 본 명세서에서 상품권이라 함은 교환 가치를 지닌 증서로서 취급점에 제시하고 유·무형의 상품을 구매 또는 할인 받을 수 있는 증서를 말한다.

- <14> 한편, 종래의 실물 상품권은 가격대별 가치가 인쇄매체, 즉 종이 상에 인쇄된 형태로 만들어져 판매 또는 유통되고 있는 바, 크게 발행 과정과 유통/회수 과정으로 관리될 수 있다. 먼저 발행 과정을 살펴보면, 각 발행기관은 자기가 원하는 모양으로 상품권을 도안하여 인쇄하는데, 이 과정에서 위조 방지에 필요한 각종 장치를 상품권에 포함시키게 된다. 다음으로, 이렇게 인쇄된 상품권은 유통을 위하여 여러 판매처로 전달되고, 상품권 구매자는 지정된 시간에 각 판매처를 직접 방문하여 상품권을 구매하며, 이렇게 판매된 상품권은 취급점에서 사용되어 회수된 후에 폐기되게 된다. 이와 더불어 현재는 인터넷을 비롯한 통신 환경의 비약적인 발전에 의하여 원격지에서 인터넷을 통하여 상품권을 구매한 후에 택배로 전달받는 시스템도 제안되어 있다.
- <15> 그러나, 이러한 실물 상품권 유통 시스템은 위조 방지에 필요한 비용과 더불어 상품권의 구매를 위해 지정된 시간에 지정된 판매처를 방문해야 하는 시간 및 공간적인 제약이 있다는 불편함이 있다.
- <16> 이러한 상품권의 문제점을 해결하기 위해 전자상품권이 개발되었는데, 전자상품권은 고객이 인터넷, 전화, 핸드폰, 무인자동화기계, 신용카드 체크기 등에서 자신의 통장 또는 신용카드에서 원하는 금액을 출력하거나, 전자상품권 번호를 지정 받아 일정한 양식에 기재하여 현금처럼 사용할 수 있는 전자상품권을 발행하는 방법이다.
- <17> 이 경우 고객이 운영사의 호스트에 접근하여 자신의 통장번호 또는 신용카드번호를 입력하면 운영사 호스트는 이를 인지하여 VAN사로 연결하고 VAN사는 통장계좌 번호인 경우 해당 제휴 금융사에서 현금 인출을 지시하여 운영사의 통장으로 현금을 자동 이체하며, 신용카드인 경우 신용카드 현금 서비스와 동일한 방법으로 전자상품권을 인정하여 운영사 통장으로 돈을 자동 이체한 후 추후 고객에게 신용카드 현금 서비스와 동일한 방법으로 청구한다.

- <18> 이에 따라 고객은 출력된 전자상품권을 가지고 운영사에서 지정한 장소 즉 업소에서 물건 구매가 가능하고 구매에 따른 잔금은 현금으로 받을 수 있다. 업소는 이러한 전자상품권을 받을 때 운영사 호스트에 접근하여 전자상품권의 실용 여부를 확인한 후 전자상품권을 받으며 운영사는 전자상품권을 회수하고 금액을 지정장소 즉 업소에 입금시켜 준다.
- <19> 그런데, 현재의 전자상품권 유통 시스템은 이와 같은 여러 절차를 거쳐 전자상품권을 구입 및 사용해야 하므로 운영사 호스트와 VAN사, 그리고 VAN사와 제휴 금융사와 신용카드사가 데이터베이스 시스템에 연결되어 있어야 하는 복잡함이 있다.
- <20> 뿐만 아니라, 이동 통신 수단을 사용하여 전자상품권을 구매, 선물, 사용 등을 하는 경우에는 위의 절차에 이동 통신사를 경유하는 절차를 부가해야 하므로 그 상호간의 관계가 더욱 복잡하여 원활한 전자상품권의 이용을 방해하는 문제점이 있다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- <21> 따라서, 본 발명은 이러한 사정을 감안하여 이루어진 것으로 전자상품권 운영 시스템과 이동 통신 시스템을 하나로 통합하여 일괄 처리함으로써 전자상품권 유통 시스템을 단순화하는 동시에 신속하며 정확하게 전자상품권을 구매, 선물, 사용할 수 있도록 하는 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.
- <22> 또한, 본 발명은 전자상품권 운영 시스템과 이동 통신 시스템을 하나로 통합하여 일괄 처리함으로써 통신 단말기를 이용하여 전자상품권을 이용하는 경우에 별도의 결제 절차를 필요로 하지 않으며 바로 전자상품권을 구매하여 선물, 사용할 수 있는 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.



## 【발명의 구성 및 작용】

- <23> 이러한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법은, 상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통하는 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 판매를 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서, 상기 통신 단말로부터 이용자의 구매요청을 수신하는 단계, 내부 결제와 외부 결제 중 어느 결제 방식을 선택하는지를 확인하는 단계, 이용자가 내부 결제를 선택한 경우에는 상품권 서비스 서버에서 결제를 처리하는 반면, 외부 결제를 선택한 경우에는 외부 기관에 결제를 의뢰하는 단계, 상기 결제에 따라 발행된 상품권 정보를 상품권 데이터베이스에 저장하는 단계, 그리고 상품권 구매 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계를 포함한다.
- <24> 또한, 본 발명의 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법은, 상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통하는 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 선물을 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서, 상기 통신 단말로부터 이용자의 선물요청을 수신하는 단계, 당해 이용자가 소유하고 있는 상품권이 존재하는지를 상기 상품권 데이터베이스에 의뢰하여 판단하는 단계, 상품권 존재 여부 판단에 따라 상품권이 있는 경우에는 선물할 상품권과 양수인에 대한 정보를 받아들이는 단계, 상기 이용자가 선택한 선물을 상기 양수인에게 전달하는 단계, 선물 전달이 완료된 후에 상품권 데이터베이스에 이용자의 상품권 정보를 갱신하여 저장하는 동시에 양수인의 상품권 정보를 저장하는 단계, 그리고 상품권 선물 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계를 포함한다.
- <25> 또한, 본 발명의 온라인 및 오프라인에서의 전자상품권 유통 방법은, 상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통하는 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 선물을 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서, 상기 통신 단말로부터 이용자의 선물요청을 수신하는 단계, 당해 이용자가 소유하고 있는 상품권이 존재하는지를 상기 상품권 데이터베이스에 의뢰하여 판단하는 단계, 상품권 존재 여부 판단에 따라 상품권이 있는 경우에는 선물할 상품권과 양수인에 대한 정보를 받아들이는 단계, 상기 이용자가 선택한 선물을 상기 양수인에게 전달하는 단계, 선물 전달이 완료된 후에 상품권 데이터베이스에 이용자의 상품권 정보를 갱신하여 저장하는 동시에 양수인의 상품권 정보를 저장하는 단계, 그리고 상품권 선물 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계를 포함한다.

신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 사용을 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서, 상기 통신 단말로부터 이용자의 사용요청을 수신하는 단계, 당해 이용자가 소유하고 있는 상품권이 존재하는지를 상기 상품권 데이터베이스에 의뢰하여 판단하는 단계, 상품권 존재 여부 판단에 따라 상품권이 있는 경우에는 사용할 상품권에 대한 정보와 대금 정보를 받아들이는 단계, 상기 상품권으로 대금을 결제하는 정산 처리를 수행하여 정산이 가능한지를 판단하는 단계, 상기 정산이 가능한 경우에는 상품권의 사용을 허가하는 반면 정산이 불가능한 경우에는 사용을 불허하는 단계, 사용이 완료된 후에 이용자의 상품권 정보를 정산하고 상품권 데이터베이스에 그 내용을 갱신하여 저장하는 단계, 그리고 상품권 사용 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계를 포함한다.

- <26> 이하, 첨부하는 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 발명의 구성 및 작용에 대해 설명한다.
- <27> 도 1은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 전자상품권 유통 시스템을 나타내는 구성도이다.
- <28> 전자상품권 서비스 시스템(200)은 시스템 관리서버(210), 상품권 서비스서버(220), 상품권 데이터베이스(230), 콘텐츠 데이터베이스(235), WEB 서버(240), 그리고 ME 서버(250)를 포함하며, 여기에 VAN을 경유하는 가맹점, 유선망을 경유하는 가맹점 및 컴퓨터, 무선망을 경유하는 통신 단말, 그리고 금융결제원을 포함시켜 전자상품권을 유통시키는 시스템을 이루고 있는 것이다.
- <29> 또한, 상품권 서비스서버(220)는 결제관리부(221), 바코드 관리부(222), 정산관리부(223), 이용자 인증모듈(224), 상품권 판매모듈(225), 상품권 선물모듈(226) 및 상품권 사용모듈(227)을 포함한다.

- <30> 전자상품권 서비스 시스템(200)은 유무선망을 통하는 통신 단말이나 유무선망 또는 VAN을 통하는 가맹점으로부터의 전자상품권의 구매, 선물 및 사용을 인증하고 관리하는 시스템이다.
- <31> 시스템 관리서버(210)는 전자상품권의 유통을 관리하는 전자상품권 서비스 시스템(200)의 전반적인 동작을 관리하는 서버이다.
- <32> 상품권 서비스서버(220)는 시스템 관리서버(210)의 통제 하에 통신 단말이나 가맹점으로부터의 전자상품권 유통 서비스에 대한 요청을 인증하고 관리하는 서버이며, 그 각각은 결제관리부(221), 바코드 관리부(222), 정산관리부(223), 이용자 인증모듈(224), 상품권 판매모듈(225), 상품권 선물모듈(226) 및 상품권 사용모듈(227)에 의해 행해진다.
- <33> 먼저, 결제관리부(221)는 고객의 전자상품권에 대한 구매 및 사용 요청에 대한 내부 결제를 행하는 수단이다. 바코드 관리부(222)는 바코드를 이용한 전자상품권의 바코드를 관리하는 수단이다. 정산관리부(223)는 고객의 전자상품권 선물 및 사용에 따라 변동이 일어나는 사항에 대해 정산을 행하는 수단이다.
- <34> 또한, 이용자 인증모듈(224)은 후술하는 상품권 데이터베이스(230)의 협력 하에 고객의 전자상품권 선물이나 사용이 합당한지를 판단하는 모듈이다. 그리고, 상품권 판매모듈(225)은 전자상품권의 고객에 대한 판매를 관리하는 모듈이고, 상품권 선물모듈(226)은 전자상품권의 선물을 관리하는 모듈이며, 상품권 사용모듈(227)은 전자상품권의 사용을 관리하는 모듈이다.
- <35> 상품권 데이터베이스(230)는 이용자 인증모듈(224)의 요청에 따라 고객의 전자상품권 선물이나 사용이 합당한지를 판단하도록 하는 각종 데이터를 저장하고 있는 장치이다. 따라서, 이 데이터베이스는 고객이 구매한 상품권의 내역은 물론 선물 내역, 사용 내역을 저장하여 고

객이 상품권 회원임을 인증할 뿐만 아니라 고객의 상품권 선물이나 사용이 정당한지를 판단하는 자료로서 활용된다. 상품권에 대해서는 예컨대 상품권 유형별, 상품권 발행사별 및 상품권 금액별로 분류하여 저장하고 있다.

- <36>      콘텐츠 데이터베이스(235)는 전자상품권과 더불어 선물할 수 있는 항목, 예를 들면 벨소리, 배경 음악, 테마 카드, 캐릭터 등에 관한 아이템들을 저장하고 있다. 이러한 추가 선물은 이와 같이 전자상품권 서비스 시스템(200) 내의 콘텐츠 데이터베이스(235)에서 제공될 수 있는 반면, 이용자의 요구에 따라 외부의 콘텐츠 프로바이더에 의해 제공될 수도 있다.
- <37>      WEB 서버(240)와 ME 서버(250)는 각각 유선망과 무선망을 통해 고객이나 가맹점과 접속되어 고객이나 가맹점과 정보를 주고받을 수 있도록 하는 서버이다.
- <38>      직접 신용 카드 등을 통한 결제가 있는 경우에는 VAN(260)을 경유하거나 금융결제원(290)에 의뢰하게 될 것이다.
- <39>      또한, 메시지 서비스 수단 예컨대 MMS(multimedia message service) 또는 SMSC(short message service center)는 상품권 서비스 서버(220)에 접속되며 이 서버의 지시에 따라 고객의 전자상품권 구매, 선물 및 사용 결과를 메시지 형태로 통신 단말로 보내는 역할을 수행한다.
- <40>      이제, 이러한 구성을 갖는 전자상품권 유통 시스템의 운영 방식에 대해 도 2 내지 도 4를 참고로 설명한다.
- <41>      도 2 내지 도 4를 참고로 하는 본 발명의 바람직한 실시예는 후술하는 바와 같이 본 발명의 전자상품권을 구매, 선물 및 사용하기 위해 상품권 회원에 가입하는 것을 전제로 하고 있다. 그러나, 이것은 단지 하나의 실시예에 불과하며 특별히 전자상품권 이용을 위한 별도의

회원 가입이 요구되지 않는 경우도 가능하다는 것을 당업자는 충분히 이해할 것이다. 즉, 휴대 단말을 이용하여 전자상품권을 구매, 선물 및 사용하는 경우에는 이미 휴대 단말의 사용 시에 인증 절차가 이루어지므로 별도의 인증 절차가 구매에 필요 없기 때문이다. 이러한 경우에는 휴대 단말의 인증 정보로 전자상품권의 구매, 선물 및 사용에 관한 후속 처리를 용이하게 할 수 있다.

<42> 도 2는 본 발명의 제1 실시예에 따른 전자상품권 판매 방법을 나타내는 흐름도이다. 따라서 본 발명의 제1 실시예는 상술한 전자상품권 유통 시스템을 이용하여 이용자가 전자상품권을 구매하는 경우에 대해 설명한다.

<43> 먼저, 상품권 서비스 서버(220)는 이용자로부터 휴대 단말이나 컴퓨터를 통해 들어오는 상품권 구매요청신호를 수신한다(단계 S10).

<44> 그 후, 이용자가 상품권의 종류와 금액, 횟수를 결정하여 클릭하면 그 내용을 받아들이고(단계 S20), 계속해서 결제요청신호를 받아들인다(단계 S30).

<45> 이러한 결제 요청에 따라 서버(220)는 이용자가 이러한 서비스를 이용할 자격이 있는지를 알기 위해 구매 요청 신호의 이용자 코드를 상품권 데이터베이스(230)에 의뢰하는 신호를 보내고(단계 S40), 그에 대한 응답 신호를 받는다(단계 S50).

<46> 이에 따라 회원 유무를 판단하여(단계 S60) 아직 회원이 아닌 경우에는 회원으로 가입할지를 문의하여 결정한다(단계 S60'). 이 때, 이용자가 회원으로 가입하기를 거절하는 경우에는 단계 S10으로 되돌아가서 상품권 구매요청신호를 기다리는 대기 상태에 들어가게 된다.

<47> 반면, 회원으로 가입하기를 원하여 회원 가입 절차를 처리한 경우이거나(단계 S60''), 또는 이미 회원인 경우에는 결제 방식에 따라 상품권 유통 시스템 내에서 처리하는 내부 결제와

외부 기관을 거치는 외부 결제 가운데 바라는 것을 선택하게 한다(단계 S70). 내부 결제는 이동 통신 요금 등에 포함시키는 것을 말하며 외부 결제는 신용 카드 등으로 결제하는 것을 말한다.

<48> 이용자가 내부 결제를 선택하면 서버(220)의 결제관리부(221)를 통해 내부 결제를 처리하며(단계 S80), 외부 결제를 선택한 경우에는 VAN(260)이나 금융결제원(290)을 통해 외부 결제를 의뢰하여 처리한다(단계 S80').

<49> 마지막으로 상술한 처리 내용을 이용자에게 알리게 되는데, 통신 단말을 통해 상품권을 구매하는 경우에는 바로 그러한 내용이 단말의 디스플레이에 나타나며, 인터넷 등을 이용하는 경우에는 단문이나 멀티미디어 메시지 예컨대 SMS 또는 MMS로 그러한 내용을 보내도록 요청하게 된다.

<50> 이러한 절차에 따라 이용자는 전자상품권을 부여받게 되었으며 이제 선물 또는 사용하는 것이 가능하게 되었다.

<51> 도 3은 본 발명의 제2 실시예에 따른 전자상품권 선물 방법을 나타내는 흐름도이다. 따라서 본 발명의 제2 실시예는 상술한 전자상품권 유통 시스템을 이용하여 이용자가 전자상품권을 선물하는 경우에 대해 설명한다.

<52> 먼저, 상품권 서비스 서버(220)는 이용자로부터 휴대 단말이나 컴퓨터를 통해 들어오는 상품권 선물요청신호를 수신한다(단계 S110).

<53> 그 후, 선물 요청 신호의 이용자 코드를 이용하여 회원 유무를 판단하고(단계 S120), 회원인 경우에는 다시 상품권을 소유하고 있는지를 판단한다(단계 S130). 반면, 아직 회원이 아닌 경우에는 회원에 가입하여 상품권을 구매하는 절차를 처리한다(단계 S130').

- <54> 이에 따라 상품권을 소유하게 된 이용자가 선물할 상품권의 종류와 매수를 결정하면 서버(220)는 그 내용을 받아들인다(단계 S140). 계속해서 서버(220)는 양수인의 이동 전화 번호 등 양수인을 표시하는 데이터와 전달하고 싶은 메시지를 받아들인다(단계 S150).
- <55> 아울러, 서버(20)는 이용자에게 상품권과 더불어 보내고 싶은 선물을 선택하게 하여 그 선택 사항을 받아들이고 이를 상품권과 더불어 보내기 위한 리스트를 작성한다(단계 S160). 이러한 선물에는 벨소리, 카드, 노래 등이 있을 수 있다.
- <56> 이를 토대로 서버(220)는 이용자가 선택한 선물의 리스트 즉 상품권을 포함하는 리스트를 이용자에게 전달하여 이용자가 자신의 선물 내역을 확인할 수 있도록 한다(단계 S170).
- <57> 그 후, 서버(220)는 이용자의 확인 응답에 따라 상품권을 포함하는 선물을 양수인에게 전달한다(단계 S180).
- <58> 마지막으로 상술한 처리 내용을 이용자에게 알리게 되는데, 통신 단말을 통해 상품권을 구매하는 경우에는 바로 그러한 내용이 단말의 디스플레이에 나타나며, 인터넷 등을 이용하는 경우에는 예컨대 SMS 또는 MMS로 그러한 내용을 보내도록 요청하게 된다. 물론 이 때 양수인이 선물 수령을 거부하는 경우에는 그러한 내용을 이용자에게 알릴 것이다.
- <59> 도 4는 본 발명의 제3 실시예에 따른 전자상품권 사용 방법을 나타내는 흐름도이다. 따라서 본 발명의 제3 실시예는 상술한 전자상품권 유통 시스템을 이용하여 이용자가 전자상품권을 사용하는 경우에 대해 설명한다.
- <60> 먼저, 상품권 서비스 서버(220)는 가맹점 등을 통해 들어오는 상품권 사용요청신호를 수신한다(단계 S210).

- <61> 그 후, 사용 요청 신호의 이용자 코드를 이용하여 회원 유무를 판단하고(단계 S220), 회원인 경우에는 다시 상품권을 소유하고 있는지를 판단한다(단계 S230). 반면, 아직 회원이 아닌 경우에는 회원에 가입하여 상품권을 구매하는 절차를 처리한다(단계 S230').
- <62> 이에 따라 상품권을 소유하게 된 이용자가 사용할 상품권의 종류와 매수를 결정하면 서버(220)는 그 내용을 받아들이고(단계 S240), 또한 이용자가 구입하는 물품의 대금액도 받아들이는(단계 S250).
- <63> 그 후, 서버(220)는 이용자의 상품권에 대한 정산 처리를 하게 되고(단계 S260), 당해 이용자가 현재의 대금액에 대해 상품권을 사용할 수 있는지를 판단한다(단계 S270).
- <64> 이에 따라 정산이 가능한 경우에는 이용자가 제시한 상품권을 사용할 수 있다는 사용인 중신호를 송신하며(단계 S280), 그렇지 않은 경우에는 사용불가신호를 송신한다(단계 S280').
- <65> 마지막으로 상술한 처리 내용을 이용자에게 알리게 되는데, 통신 단말을 통해 상품권을 구매하는 경우에는 바로 그러한 내용이 단말의 디스플레이에 나타나며, 인터넷 등을 이용하는 경우에는 예컨대 SMS 또는 MMS로 그러한 내용을 보내도록 요청하게 된다.
- <66> 상술한 바와 같이 전자상품권을 사용하는 방식에는 여러 가지가 있는데, 예를 들면 통신 단말에 표시되는 바코드를 이용할 수도 있고 통신단말에 내장되어 있는 스마트카드를 이용할 수도 있다.
- <67> 특히 이러한 스마트카드를 내장한 케이머스폰은 신용카드 기능을 내장하는 것으로 그에 따른 정산도 신용카드 회사에 대해 요청하는 것이다. 따라서, 이러한 경우에는 정산 처리가 내부적으로 이루어지는 것이 아니라 외부 기관을 이용하게 되므로 도 10에서 보는 바와 같이 통신상의 오류에 의해서도 상품권 사용의 승인 거부가 발생할 수 있다.



- <68> 이와는 별도로 통신 단말을 이용하지 않고 통신 회사의 멤버쉽 카드나 브랜드 카드를 이용하여 전자상품권을 정산 처리하는 방식도 있다. 이것은 가맹점의 카드 단말과 전자상품권 유통 시스템을 연결하여 기존의 카드 단말에 멤버쉽 카드나 브랜드 카드를 접촉함으로써 정산 처리를 하여 상품권을 이용할 수 있도록 하는 것이다.
- <69> 이제 도 5 내지 도 10을 참고로 본 발명의 바람직한 실시예에 따라 통신 단말에서 전자상품권을 구매, 선물 및 사용하는 절차에 대해 상세히 살펴본다. 이러한 실시예는 하나의 예시로서 본 발명이 이러한 표현에 한정되는 것은 아니다.
- <70> 도 5는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말에 나타내어지는 상품 물의 제공 서비스 유형을 나타내는 도면이다.
- <71> 먼저, 도면 부호 300은 통신 단말에 표시되는 전자상품권의 구매, 선물, 사용 등을 선택하는 모드를 나타내고 있다. 여기에는 이 외에도 공지사항, 상품권 조회, 상품권 바구니, 콜센터 등이 표시되어 있다. 고객은 이 가운데 하나를 선택하여 원하는 기능을 수행할 수 있다.
- <72> 도면 부호 310은 공지 사항에 관한 것으로 이벤트 내용, 당첨자 발표, 공지 사항등이 표시되어 있다. 전자상품권과 관련하여 고객에게 알리고 싶은 내용을 담고 있는 박스이다.
- <73> 도면 부호 320은 상품권 구매에 관한 것으로 고객이 전자상품권을 구매하고자 하는 경우에 선택하는 것이다. 이 기능을 선택함으로써 고객은 통신 단말을 통해 전자상품권을 구매하고 구매한 상품권을 무형으로 소유하고 선물, 사용할 수 있는 것이다.
- <74> 도면 부호 330은 상품권 조회에 관한 것으로 고객이 전자상품권을 구매하기 전에 상품권에 대한 정보를 미리 파악하고자 선택하는 것이다. 여기에서는 일례로 상품별과 금액별로 조회할 수 있는 것을 나타내고 있다.

- <75> 도면 부호 340은 상품권 선물에 관한 것으로 고객이 전자상품권을 구매하고 이를 타인에게 선물하고자 하는 경우에 선택하는 것이다. 이러한 선물은 벨소리, 카드 등과 묶어서 이루어질 수 있을 것이다.
- <76> 도면 부호 350은 장바구니에 관한 것으로 고객의 상품권에 대한 정보 즉 구매 내역, 사용 내역, 잔액, 선물 내역 등에 대해 알고자 하는 경우에 선택하는 것이다. 이를 통해 고객은 자신이 소유하고 있는 전자상품권에 관한 모든 정보를 일목요연하게 확인할 수 있다.
- <77> 도면 부호 360은 상품권 이용 안내에 관한 것으로 고객이 전자상품권을 구매, 선물 및 사용하고자 하는 경우에 이와 관련하여 자세한 설명이 필요하면 선택하는 것이다.
- <78> 도면 부호 370은 콜 센터에 관한 것으로 상품권 이용 안내를 통해서도 해결할 수 없는 문제가 생겼을 때 시스템 관리자에 문의하기 위해 선택하는 것이다.
- <79> 이러한 통신 단말의 모드들을 적절하게 선택함으로써 고객은 전자상품권의 구매, 선물 및 사용을 용이하게 수행할 수 있다. 물론 본 발명이 상술한 바와 같이 이동 전화의 통신 단말을 이용하는 모드에 대해서만 적용되는 아니다. 예컨대 컴퓨터를 통해서도 전자상품권의 구매, 선물 및 사용을 할 수 있으며, 또한 오프라인의 가맹점을 통해서도 구입한 전자상품권을 사용할 수 있다.
- <80> 도 6은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 구매하는 과정을 나타내는 도면이다.
- <81> 도 5의 상품 물에서 상품권 구매를 선택하는 경우에 진행되는 절차로서 도 2의 판매 과정을 통신 단말의 입장 즉 이용자의 입장에서 상세하게 나타낸 것이다. 하나 하나를 클릭함에

따라 이용자는 예컨대 도면에서 보는 바와 같이 백화점 상품권을 선택하고 그 중에서 롯데백화점을 선택하며, 계속해서 금액과 매수를 선택하여 결제에 들어가게 된다.

<82> 결제는 여러 방식 예컨대 신용 카드, 계좌 이체, 이동전화요금 등으로 할 수 있으며 이를 위해서는 회원에 가입되어 있어야 한다. 이미 회원이거나 회원에 가입하면 결제 절차를 수행한 후 원하는 상품권을 이용자가 다운로드받아서 사용하면 되는 것이다. 다른 실시예로서 상품권 회원 여부에 관계없이 이동통신사의 회원이기만 하면 이러한 서비스를 제공받을 수도 있다.

<83> 아울러, 상품권의 유형 중에 예컨대 KTF 상품권 즉 이동통신사 상품권이라는 것이 있는데, 이는 이동통신사 자체에서 발행하는 상품권으로서 이를 이용할 경우에는 다른 상품권과 달리 외부의 기관, 예컨대 백화점 상품권 발행기관 같은 별도의 기관을 거치지 않고 상품권 구매 처리를 수행할 수 있어 본 발명의 이점을 가장 잘 나타내 주는 상품권이라 할 수 있다. 이 상품권은 뿐만 아니라 이동통신사와 가맹점 계약을 맺고 있는 곳이면 어디에서든지 예컨대 백화점, 주유소, 음식점소 등에서 사용할 수 있는 범용 상품권이 되므로 그 효용성이 보다 크다고 할 수 있다.

<84> 도 7은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 조회하는 과정을 나타내는 도면이다.

<85> 도 5의 상품 물에서 상품권 조회를 선택하는 경우에 진행되는 절차이다. 하나 하나를 클릭함에 따라 이용자는 예컨대 도면에서 보는 바와 같이 백화점 상품권을 선택하고 그 중에서 롯데백화점을 선택하며, 계속해서 이용자가 소유하고 있는 금액과 매수를 확인할 수 있다.

- <86> 도 8은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품권을 선물하는 과정을 나타내는 도면이다.
- <87> 도 5의 상품 물에서 상품권 선물하기를 선택하는 경우에 진행되는 절차이다. 이러한 상품권 선물은 휴대폰의 일반 모드 즉 이동 통신사의 서비스를 통해서도 할 수 있으며 케이머스폰의 RF 또는 IrDA를 통해서도 할 수 있다.
- <88> 선물 방식의 선택에 따라 통신 단말에 적합한 화면 모드가 디스플레이되며 이를 통해 이용자는 양수인 즉 상대방의 전화번호와 메시지 내용을 입력한 후 더불어 보내고 싶은 선물 예컨대 벨소리, 배경 음악, 카드 등이 있으면 이를 선택하여 상품권과 더불어 하나의 선물을 구성한다. 그리고, 이용자가 패키지화된 선물을 확인하고 확인을 클릭하면 해당 선물이 상대방에게 전달되는 것이다. 물론 그에 따른 확인 메시지가 통신 단말을 통해서 보여질 것이다.
- <89> 도 9는 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이용하여 상품 물의 장바구니를 살펴보는 과정을 나타내는 도면이다.
- <90> 도 5의 상품 물에서 상품권 바구니를 선택하는 경우에 진행되는 절차이다. 여기에서는 구매내역 조회, 사용내역 조회, 잔액 조회, 선물내역 조회 등이 가능한데, 각각의 경우에 대해 나타내고 있다.
- <91> 구매내역 조회는 이용자가 구매한 상품권의 리스트를 확인하고 그 중에서 사용하고 싶은 상품권을 사용할 수 있도록 하는 것이다. 여기서의 사용은 상품권의 확인을 통해 바코드 상품권이 통신 단말에 표시되면 이를 오프라인의 가맹점에 제시하여 사용하는 것이다. 반면, 상품권을 온라인 상에서 사용한다는 것은 유선 인터넷의 WEB 또는 무선 인터넷의 ME 상에 존재하는 온라인 쇼핑몰을 통해 이용자가 소유하고 있는 상품권을 사용하는 것이다.

- <92> 사용내역 조회는 각 상품권 별로 이용자가 이미 사용한 내역을 보여주는 것이고, 잔액 조회는 각 상품권 별로 남아 있는 잔액을 보여주는 것이며, 선물내역 조회는 이용자가 이미 선 물한 상품권에 관한 정보를 보여주는 것이다.
- <93> 도 10은 본 발명의 바람직한 실시예에 따른 모바일 유저 인터페이스로서 통신 단말을 이 용하여 상품권을 사용하는 과정을 나타내는 도면이다.
- <94> 이 도면은 도 5 내지 도 10과는 별도로 케이머스폰을 이용하여 전자상품권을 오프라인의 가맹점에서 사용하는 경우에 대해 설명하는 것이다. 따라서 여기서는 별도의 외장형 버튼을 눌러서 도면에서 보이는 화면을 디스플레이시키고, 상품권/티켓을 눌러 상품권 사용 절차에 들 어가게 되는 것이다.
- <95> 그 후, 상품권을 사용할 수 있는 권한이 있음을 보이기 위한 PIN 번호를 입력하고, 상품 권의 종류를 선택한 후 IrDA에 접속하여 승인을 받음으로써 POS 단말 등에 그 처리 결과가 표 시되어 상품권을 유효하게 사용하는 것이다.
- <96> 물론 이 과정에 PIN 번호 입력 오류, 통신 오류, 승인 오류 등에 의해 상품권 사용이 거 부되는 경우도 있을 수 있다. 이러한 오류의 경우에는 자동으로 통신 단말의 초기 메뉴로 돌 아가게 된다.
- <97> 지금까지의 설명은 이용자가 상품권을 구매, 선물 및 사용하는 과정에서 일어나는 여러 절차를 통신 단말과 상품권 서비스 시스템간에 주고받는 형식을 바탕으로 하여 이루어진다. 즉 이용자가 통신 단말을 통해 상품권 이용 신호를 상품권 서비스 시스템으로 보내면 이에 해 당하는 정보들을 단말로 내려보내고 이용자가 다시 소정의 기능을 선택하는 방식을 되풀이함으

로써 소정 작업이 끝날 때까지 수행되는 것이다. 하지만, 본 발명이 여기에 한정되는 것은 아니며 다음과 같은 방식으로 수행될 수도 있음을 당업자들은 이해할 것이다.

<98> 다른 방식은 도 5 내지 도 10에 표시되는 여러 메뉴들을 통신 단말 자체에 저장하는 것으로 이에 따라 특별히 상품권 서비스 서버와 연동되지 않고 처리되는 사항들은 단말기 자체에서 처리하고 그 결과를 단말기에도 저장하는 동시에 상품권 서비스 시스템으로도 전달하여 상품권 데이터베이스에 저장하도록 하는 방식을 말한다. 이 방식은 단말의 저장 능력을 높여야 하지만 통신 속도가 낮은 경우에는 보다 효과적이라 할 수 있다. 물론 이 경우에는 단말 자체에서 처리되는 사항들을 제어하는 틀을 필요로 하지만 이러한 틀은 공지된 것으로 여기서는 그에 대한 설명을 생략한다.

#### 【발명의 효과】

<99> 상술한 바와 같이, 본 발명은 전자상품권 운영 시스템과 이동 통신 시스템을 하나로 통합하여 일괄 처리함으로써 전자상품권 유통 시스템을 단순화하는 동시에 신속하며 정확하게 전자상품권을 구매, 선물, 사용할 수 있도록 하는 효과가 있다.

<100> 또한, 본 발명은 전자상품권 운영 시스템과 이동 통신 시스템을 하나로 통합하여 일괄 처리함으로써 통신 단말기를 이용하여 전자상품권을 이용하는 경우에 별도의 결제 절차를 필요로 하지 않으며 바로 전자상품권을 구매하여 선물, 사용할 수 있다는 효과가 있다.

<101> 본 발명은 몇 가지의 실시예를 참고로 개시되었지만, 이것은 단지 본 발명을 예시하는 것으로서 이들 실시예에 본 발명이 제한되는 것은 아니다. 이 분야의 숙련된 기술자들은 특별히 여기에 개시하지는 않았지만 본 발명에 대해 다양한 변경이 가능하며 이들 역시 본 발명의 사상 및 범위 내에 있음을 인식할 것이다.

## 【특허청구범위】

## 【청구항 1】

상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통하는 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 판매를 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서,

상기 통신 단말로부터 이용자의 구매요청을 수신하는 단계,

내부 결제와 외부 결제 중 어느 결제 방식을 선택하는지를 확인하는 단계,

이용자가 내부 결제를 선택한 경우에는 상품권 서비스 서버에서 결제를 처리하는 반면, 외부 결제를 선택한 경우에는 외부 기관에 결제를 의뢰하는 단계,

상기 결제에 따라 발행된 상품권 정보를 상품권 데이터베이스에 저장하는 단계, 그리고

상품권 구매 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계

를 포함하는 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 2】

제1항에 있어서,

이용자의 회원 인증 여부를 확인하는 단계를 더 포함하는 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 3】

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 구매요청신호에는 이용자가 구매하기를 바라는 상품권의 종류, 금액, 매수 정보가 포함되어 있는 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 4】

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 내부 결제는 통신 단말 사용 요금에 합산되어 이루어지는 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 5】

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 메시지 형태는 SMS(short message service)인 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 6】

제1항 또는 제2항에 있어서,

상기 메시지 형태는 MMS(multimedia message service)인 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 7】

상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통하는 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 선물을 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서,

상기 통신 단말로부터 이용자의 선물요청을 수신하는 단계,

당해 이용자가 소유하고 있는 상품권이 존재하는지를 상기 상품권 데이터베이스에 의뢰하여 판단하는 단계,

상품권 존재 여부 판단에 따라 상품권이 있는 경우에는 선물할 상품권과 양수인에 대한 정보를 받아들이는 단계,

상기 이용자가 선택한 선물을 상기 양수인에게 전달하는 단계,



선물 전달이 완료된 후에 상품권 데이터베이스에 이용자의 상품권 정보를 갱신하여 저장하는 동시에 양수인의 상품권 정보를 저장하는 단계, 그리고

상품권 선물 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계

를 포함하는 전자상품권 유통 방법.

【청구항 8】

제7항에 있어서,

이용자의 회원 인증 여부를 확인하는 단계, 그리고

상기 상품권 존재 여부 판단 단계에서 상품권이 없는 경우에는 상품권 구매 처리 절차를 수행하는 단계를 더 포함하는 전자상품권 유통 방법.

【청구항 9】

제7항 또는 제8항에 있어서,

상기 상품권과 더불어 보낼 선물이 더 있는지를 판단하는 단계, 그리고

상기 판단에 따라 추가 선물이 있는 경우에는 그에 대한 정보를 받아들이는 단계를 더 포함하는 전자상품권 유통 방법.

【청구항 10】

제9항에 있어서,

상기 추가 선물은 벨소리인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 11】

제9항에 있어서,

상기 추가 선물은 테마 카드인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 12】

제9항에 있어서,

상기 추가 선물은 배경 음악인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 13】

제9항에 있어서,

상기 추가 선물은 캐릭터인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 14】

제7항 또는 제8항에 있어서,

상기 메시지 형태는 SMS(short message service)인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 15】

제7항 또는 제8항에 있어서,

상기 메시지 형태는 MMS(multimedia message service)인 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 16】

상품권 데이터베이스와 상품권 서비스 서버를 포함하는 상품권 서비스 시스템에서 유무선 네트워크를 통하는 통신 단말의 요구에 따라 전자상품권의 사용을 관리하는 전자상품권 유통 방법에 있어서,

상기 통신 단말로부터 이용자의 사용요청을 수신하는 단계,

당해 이용자가 소유하고 있는 상품권이 존재하는지를 상기 상품권 데이터베이스에 의뢰하여 판단하는 단계,

상품권 존재 여부 판단에 따라 상품권이 있는 경우에는 사용할 상품권에 대한 정보와 대금 정보를 받아들이는 단계,

상기 상품권으로 대금을 결제하는 정산 처리를 수행하여 정산이 가능한지를 판단하는 단계,

상기 정산이 가능한 경우에는 상품권의 사용을 허가하는 반면 정산이 불가능한 경우에는 사용을 불허하는 단계,

사용이 완료된 후에 이용자의 상품권 정보를 정산하고 상품권 데이터베이스에 그 내용을 갱신하여 저장하는 단계, 그리고

상품권 사용 내용을 이용자에게 메시지 형태로 알려주는 단계

를 포함하는 전자상품권 유통 방법.

## 【청구항 17】

제16항에 있어서,

10200-0056769

이용자의 회원 인증 여부를 확인하는 단계, 그리고

상기 상품권 존재 여부 판단 단계에서 상품권이 없는 경우에는 상품권 구매 처리 절차를 수행하는 단계를 더 포함하는 전자상품권 유통 방법.

【청구항 18】

제16항 또는 제17항에 있어서,

상기 메시지 형태는 SMS(short message service)인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 19】

제16항 또는 제17항에 있어서,

상기 메시지 형태는 MMS(multimedia message service)인 전자상품권 유통 방법.

【청구항 20】

제16항 또는 제17항에 있어서,

상기 사용요청은 이동 통신 단말로부터 오는 전자상품권 유통 방법.

【청구항 21】

제20항에 있어서,

상기 이동 통신 단말은 신용 카드 기능이 내장되어 있는 단말기인 전자상품권 유통 방법

【청구항 22】

제16항 또는 제17항에 있어서,

상기 사용요청은 카드 단말기로부터 오는 전자상품권 유통 방법.

【청구항 23】

제22항에 있어서,

상기 카드는 멤버쉽 카드인 전자상품권 유통 방법.

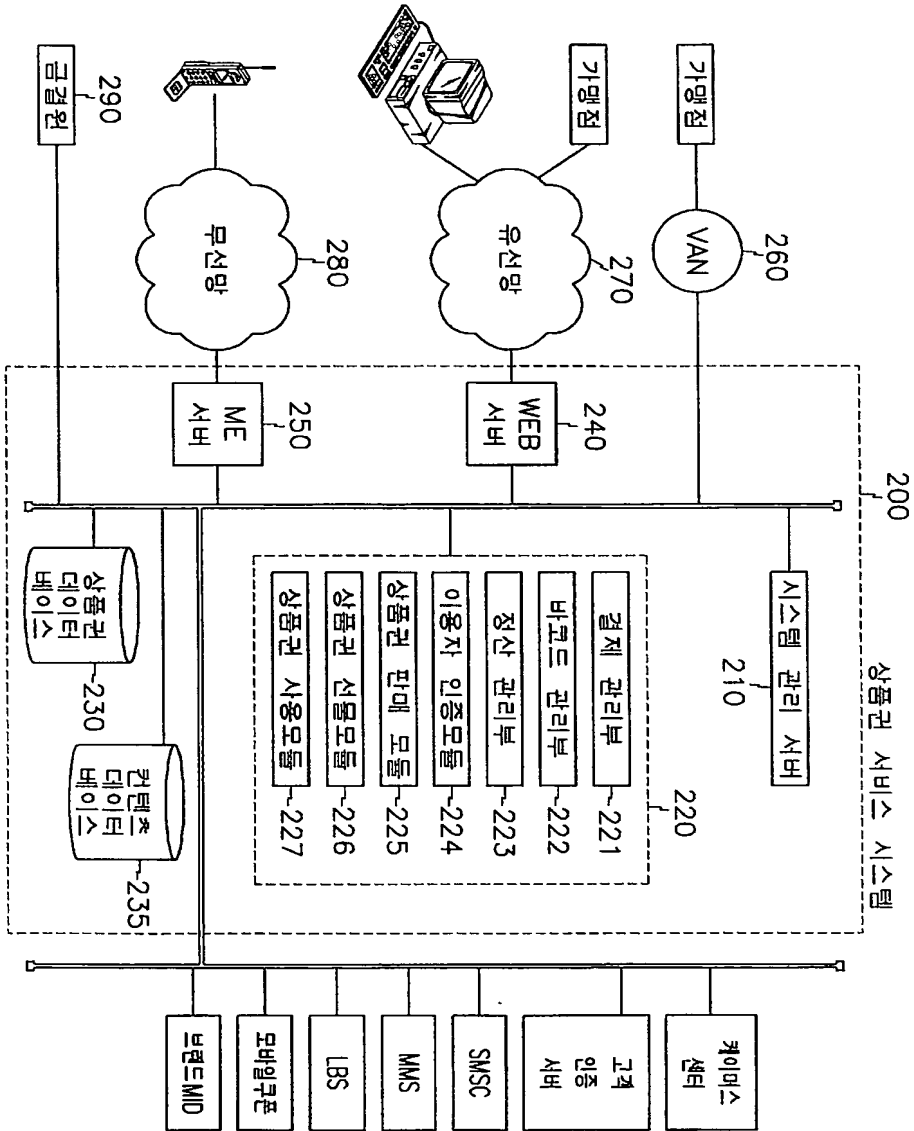
【청구항 24】

제22항에 있어서,

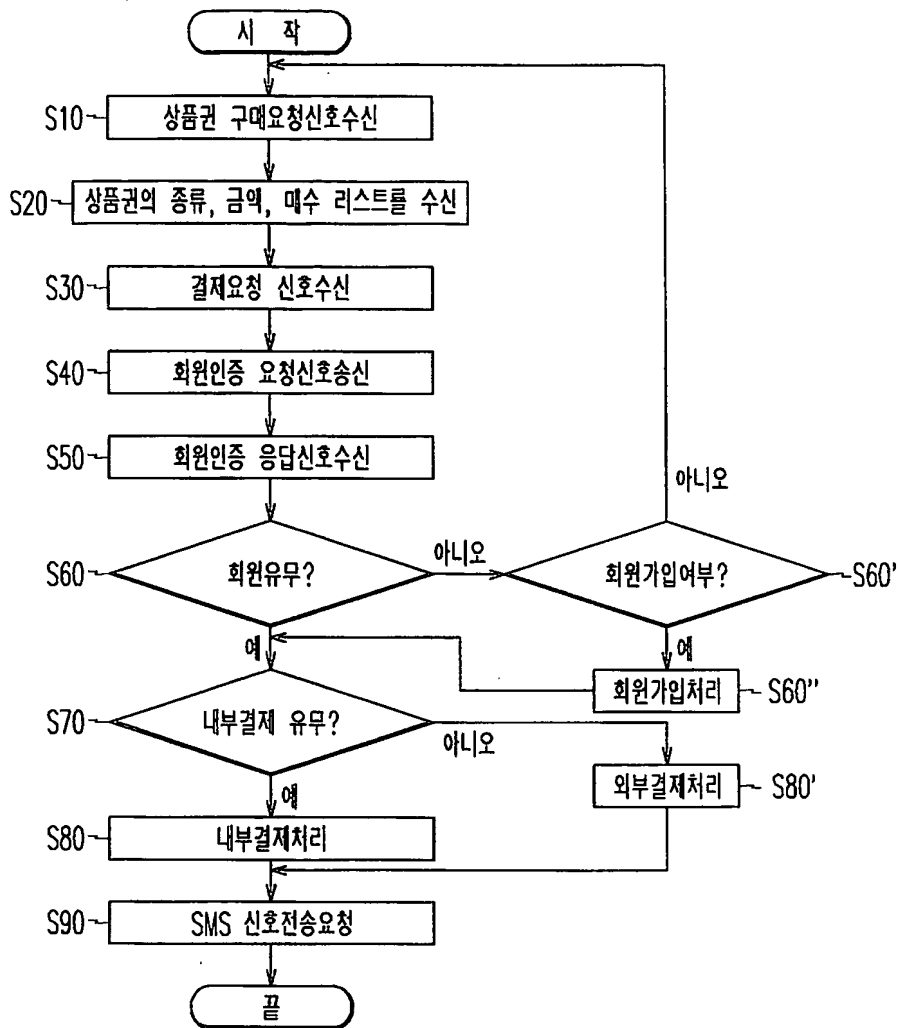
상기 카드는 브랜드 카드인 전자상품권 유통 방법.

【도면】

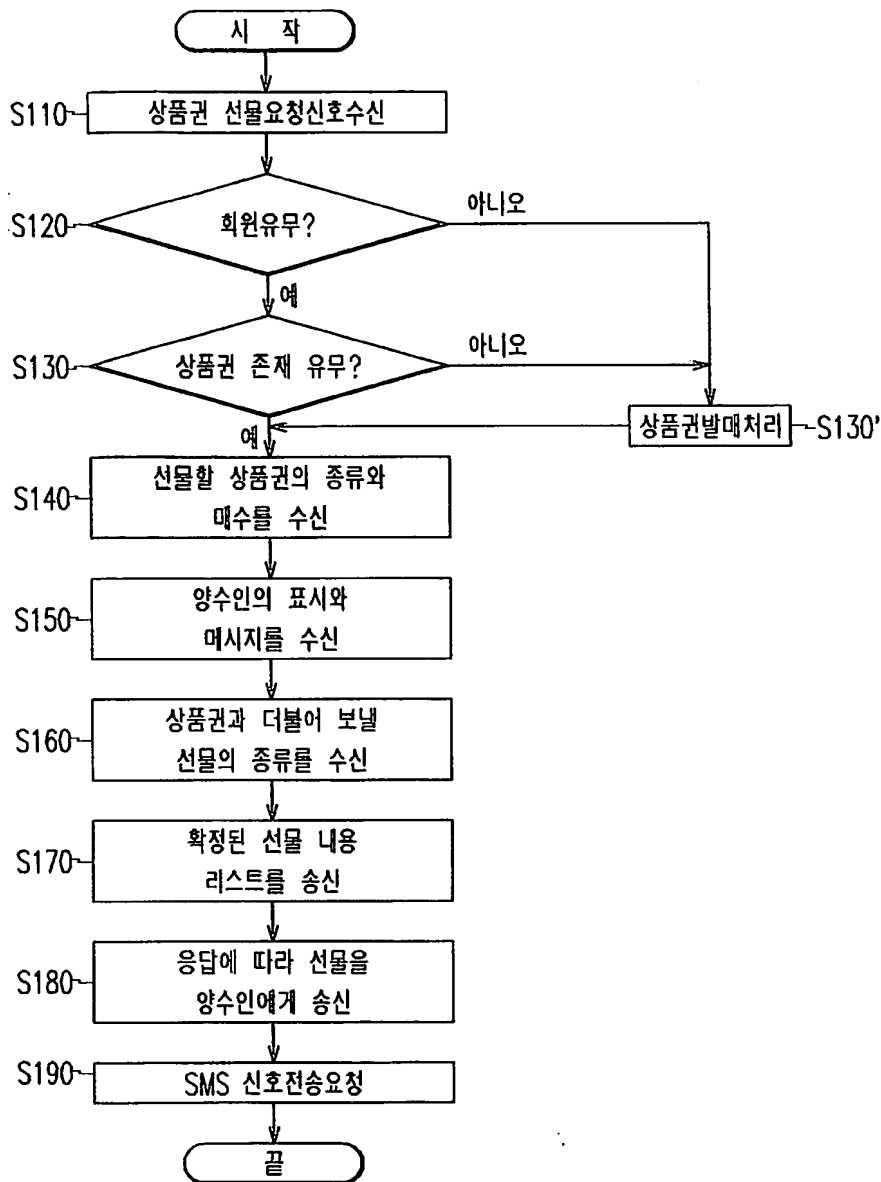
【부 1】



【도 2】

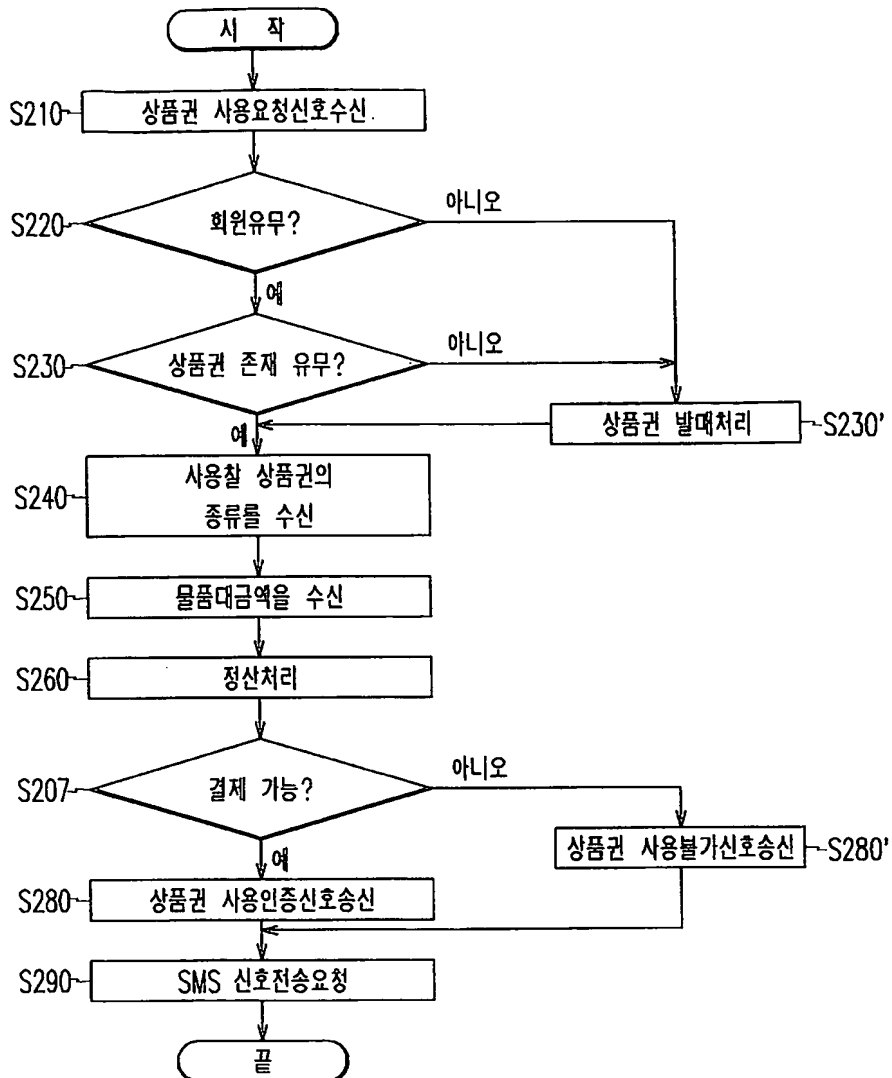


【도 3】

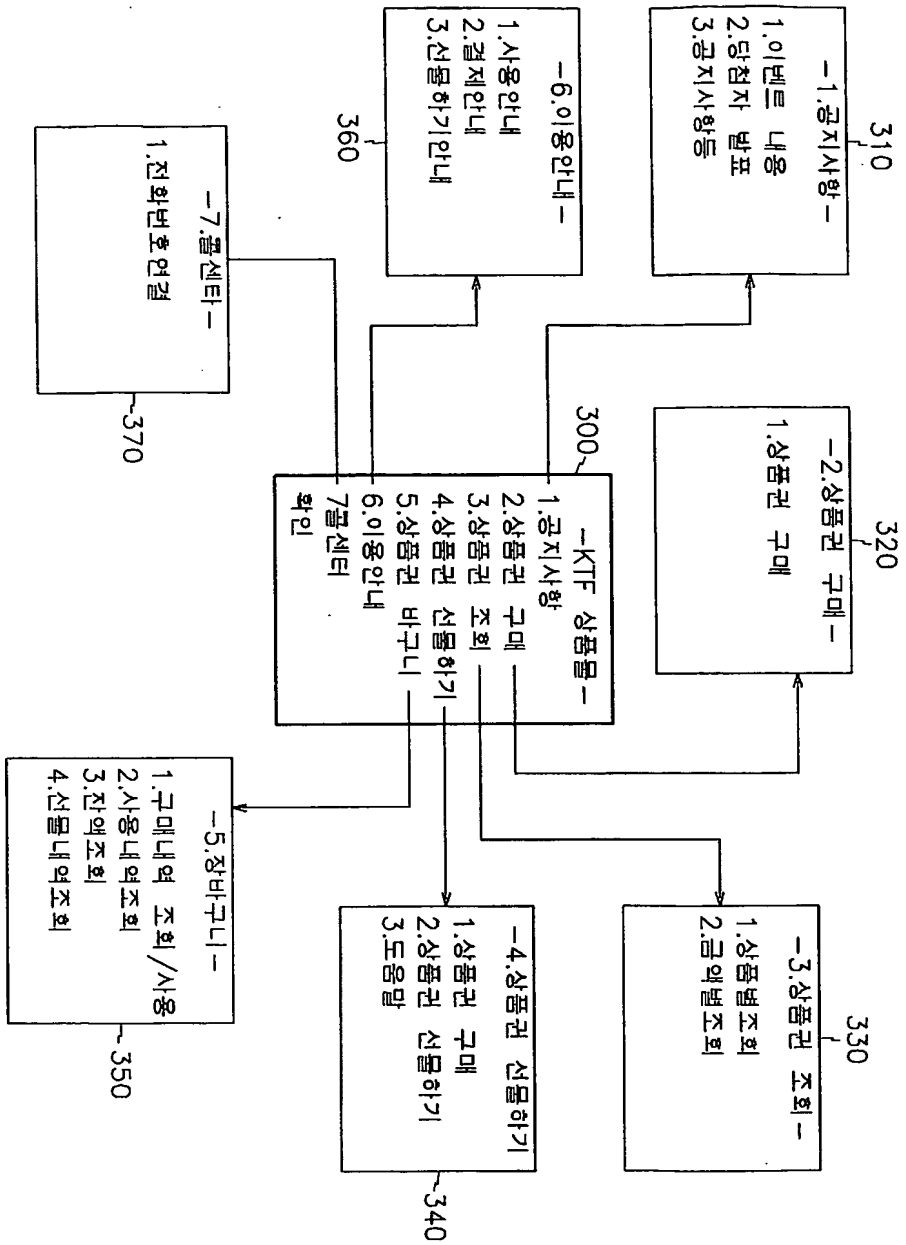




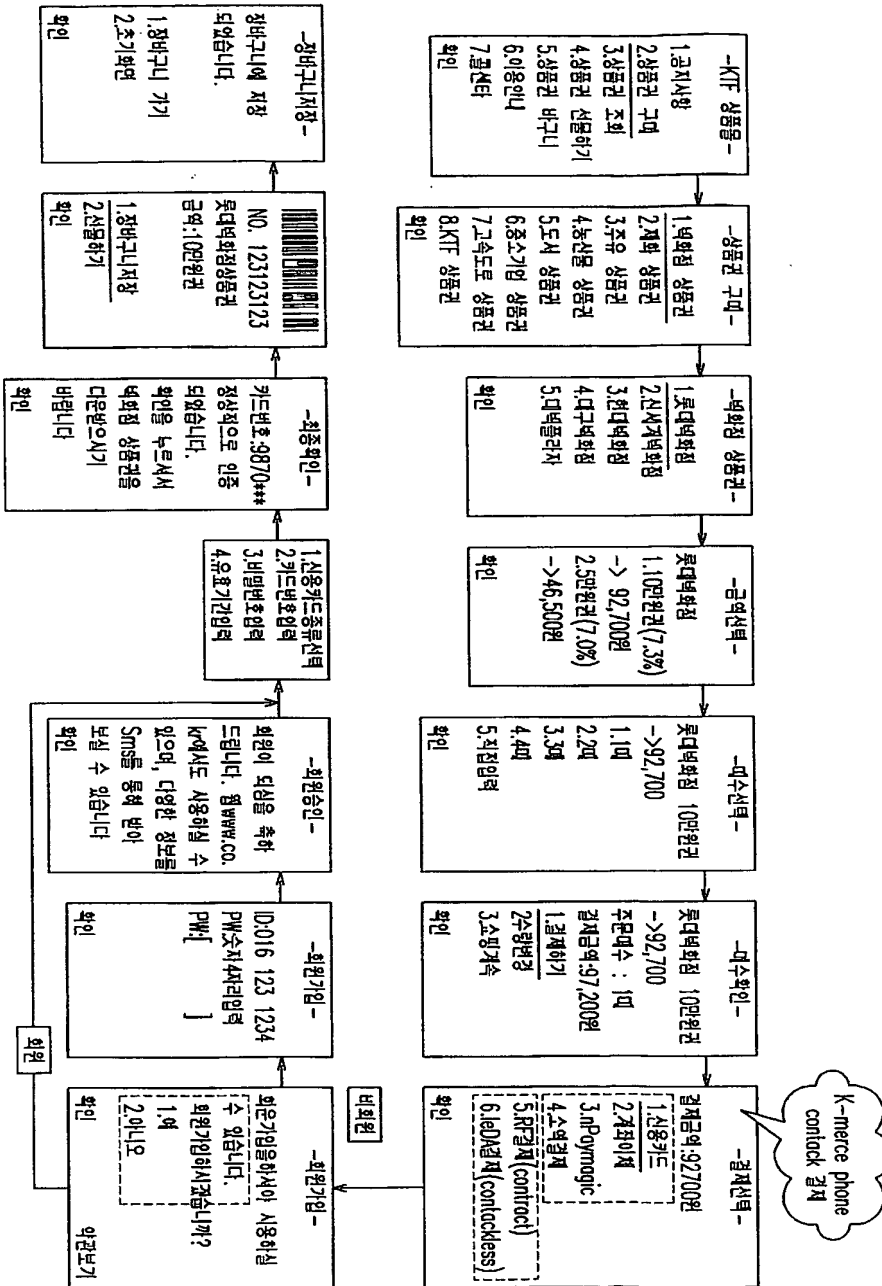
【도 4】



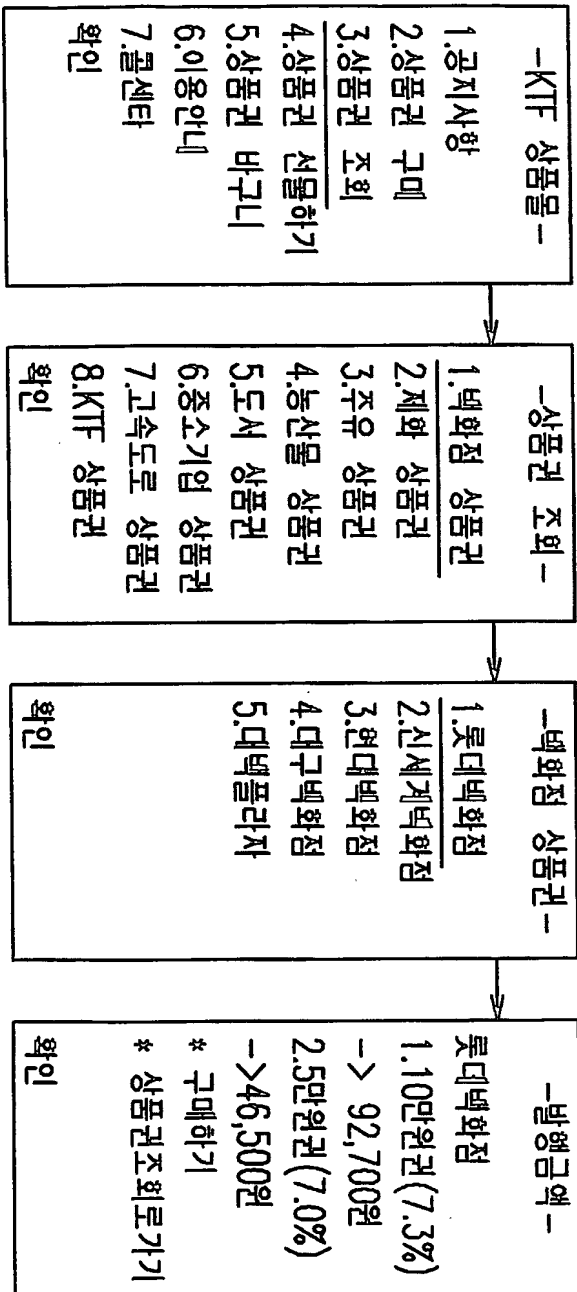
【도 5】



## 【프 6】



【도 7】



·【도 8】



